

Hidden in the mob

Remplacer 1 pion "population" par un bloc précédemment éliminé (placer un pion "activé").

OU

-1 VO à 2 blocs à pied ennemis dans un rayon de 3 PE d'un pion "population" (il n'est pas possible d'éliminer un bloc)

Les miliciens se cachaient dans la foule, se servant des femmes et enfants comme boucliers humains.



123456

Hidden in the mob

Remplacer 1 pion "population" par un bloc précédemment éliminé (placer un pion "activé").

OU

-1 VO à 2 blocs à pied ennemis dans un rayon de 3 PE d'un pion "population" (il n'est pas possible d'éliminer un bloc)

Les miliciens se cachaient dans la foule, se servant des femmes et enfants comme boucliers humains.



123456

Hidden in the mob

Remplacer 1 pion "population" par un bloc précédemment éliminé (placer un pion "activé").

OU

-1 VO à 2 blocs à pied ennemis dans un rayon de 3 PE d'un pion "population" (il n'est pas possible d'éliminer un bloc)

Les miliciens se cachaient dans la foule, se servant des femmes et enfants comme boucliers humains.



123456

Hidden in the mob

Remplacer 1 pion "population" par un bloc précédemment éliminé (placer un pion "activé").

OU

-1 VO à 2 blocs à pied ennemis dans un rayon de 3 PE d'un pion "population" (il n'est pas possible d'éliminer un bloc)

Les miliciens se cachaient dans la foule, se servant des femmes et enfants comme boucliers humains.



123456

Hidden in the mob

Remplacer 1 pion "population" par un bloc précédemment éliminé (placer un pion "activé").

OU

-1 VO à 2 blocs à pied ennemis dans un rayon de 3 PE d'un pion "population" (il n'est pas possible d'éliminer un bloc)

Les miliciens se cachaient dans la foule, se servant des femmes et enfants comme boucliers humains.



123456

Mob moves

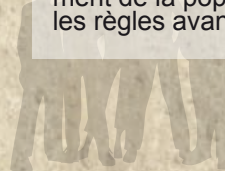
Lancer 1D10 :

Résultat pair

Tous les pions "population" peuvent bouger jusqu'à 2 hex, dans la direction choisie par le joueur.

Résultat impair

Bouger les pions "population" aléatoirement comme décrit dans la phase de mouvement de la population dans les règles avancées.



123456

Mob moves

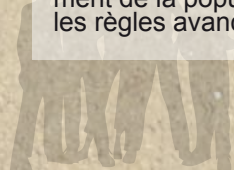
Lancer 1D10 :

Résultat pair

Tous les pions "population" peuvent bouger jusqu'à 2 hex, dans la direction choisie par le joueur.

Résultat impair

Bouger les pions "population" aléatoirement comme décrit dans la phase de mouvement de la population dans les règles avancées.



123456

Mob moves

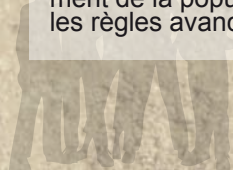
Lancer 1D10 :

Résultat pair

Tous les pions "population" peuvent bouger jusqu'à 2 hex, dans la direction choisie par le joueur.

Résultat impair

Bouger les pions "population" aléatoirement comme décrit dans la phase de mouvement de la population dans les règles avancées.



123456

Reinforcements

Placer deux pions "population" en terrain clair à 5 PE minimum d'un bloc ennemi et à 10 PE minimum d'un bord de carte.

OU

2 blocs amis à moins de 3 PE d'un pion population +1 VO



123456